
PlayStation
Culdcept®
カルドセプト
EXPANSION



For Japan Only

プレイヤー 1~4人

メモリーカード 1ブロック

マルチタップ対応 1~4人

アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPM 86223





かつて、主神カルドラと中立神バルテアスによる
最後の戦いが行われたと伝えられる、リュエード最大の大陸バブラシュカ。
そこでは、カルドラによって計画されたクリーチャーである「人間」が繁栄を誇っていた。
しかし彼らの栄華も、ある事実が明らかになったために危機を迎える。
それは、各地で出土する小さなカード状の石盤が、
太古の神々の戦いを引き起こした創造と破壊の書「カルドセプト」の破片だと判明したことだった。
「カルドセプトは、それを統べるものに無限の力を与える」
リュエードの神話はそう語っていたのである。
カードの力を引き出すことのできる特殊な能力者「セプター」たちは、
それを集めんがため、いたるところで戦禍を引き起こし、大陸全土を混乱に陥れた。
そのため人々は、戦乱を収拾し、大陸に平和をもたらすために戦ってくれるセプターの出現を待ち望んだ。
そしてついに、一人の若者が現れたのである。



おことわり
●大宮ソフトではより楽しいゲームをお届けするため、常に品質改良を行っています。
そのため同じ作品でもお買い上げの時期により、多少の違いがある場合があることを、あらかじめご了承ください。

CONTENTS

ストーリー — 2

第一章 画面の見方と操作方法 5

コントローラの使い方 — 6
通常画面の見方と操作方法 — 8
クリーチャー召喚画面の見方と操作方法 — 10
戦闘画面の見方と操作方法 — 11
便利なコマンド — 12
設定コマンド — 14
データの保存（ストーリーモードの中断） — 15

第二章 カルドセプトの遊び方 17

ゲームモード — 18
ゲームの目的 — 19
ストーリーモードの進め方 — 20
対戦モードの進め方 — 22
カードの種類 — 24
クリーチャーカード — 25
アイテムカード — 27
スペルカード — 28
ゲームの流れ — 30
カードを引く／スペルを使う — 31
ダイス移動 — 32
土地の種類 — 33
クリーチャー召喚 — 34
土地の連鎖 — 35
戦 闘 — 36
地形効果・支援効果 — 39
コマンド — 40
護 符 — 44
魔力不足／魔力枯渇（破産） — 46
目標達成 — 47
ステータス異常 — 48

第三章 ブック編集の手引き 49

ブック編集の方法 — 50
カードの交換 — 54

第四章 攻略のヒント 55

ストーリーモード編 — 56
対戦モード編 — 64
カードコレクションのすすめ — 66

登場キャラクター — 16、29
用語集 — 67
スタッフクレジット — 70

Culdcept カルドセプト EXPANSION

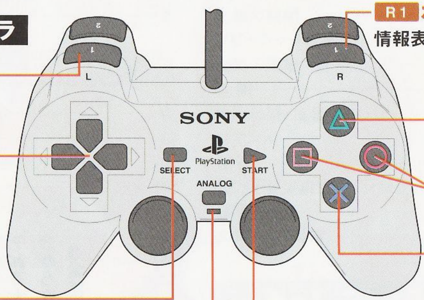
第一章 画面の見方と操作方法

ゲームを進めるのに必要な情報をくわしく紹介します。
はじめて遊ぶ時は、
まず6ページの「コントローラの使い方」を読んで、
プレイしてみてください。
それで大体のルールがマスターできるはずです。
分からないところがあれば8ページの
「通常画面の見方と操作方法」以降のページを活用してください。

コントローラの使い方

プレイ中の基本的な操作方法について説明します。(→各ボタン機能については12〜13ページ)

アナログコントローラ



L1 ボタン
情報切り替え

方向キー
⬆⬇モード選択
⬅➡選択切り替え

SELECTボタン
ヘルプ機能

LED
LED点燈時は振動しない
※振動機能の設定方法については14ページを参照してください。

R1 ボタン
情報表示

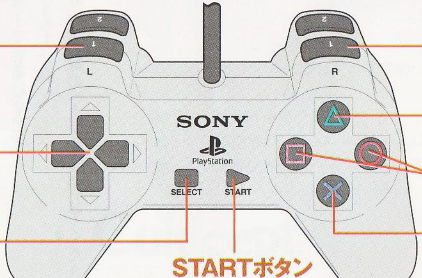
△ボタン
マップモード

□○ボタン
決定

×ボタン
キャンセル

STARTボタン
セリフスキップ

コントローラ



L1 ボタン
情報切り替え

方向キー
⬆⬇モード選択
⬅➡選択切り替え

SELECTボタン
ヘルプ機能

STARTボタン
セリフスキップ

R1 ボタン
情報表示

△ボタン
マップモード

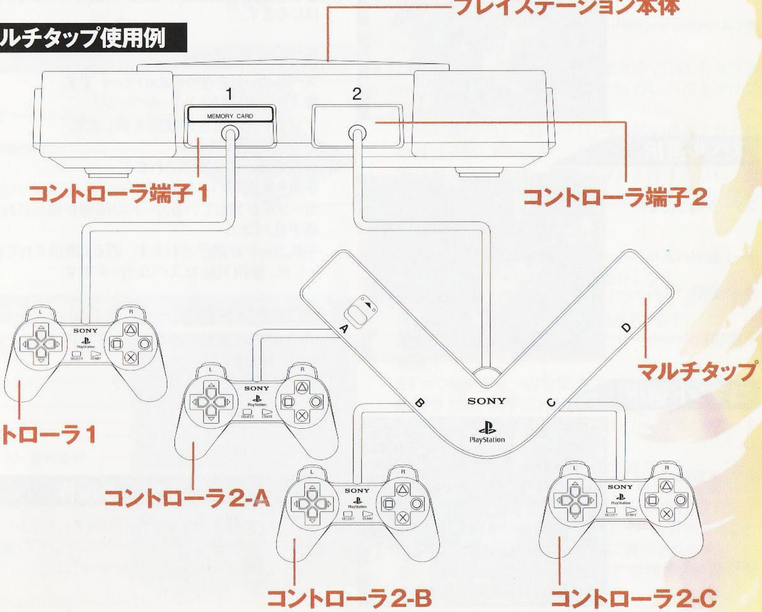
□○ボタン
決定

×ボタン
キャンセル

対戦プレイ(多人数プレイ)

このゲームは最大4人までの対戦プレイを楽しむことができます。ゲーム中の設定で、コントローラの割り当てが自由にできるので、1つのコントローラでも4人プレイが楽しめます。別売のマルチタップを使用する場合は、使用例のようにコントローラ端子「1」もしくは「2」にマルチタップを接続し、マルチタップのコントローラ端子にコントローラを接続してください。また、必ずマルチタップ側のコントローラ端子「A」にコントローラを接続してから、残りのコントローラをB、C、Dの各端子に接続してください。

マルチタップ使用例



通常画面の見方と操作方法

相手のターンが終わって、自分のターンがはじまると、中央にあるスペルモードの画面が表示されます。ダイス移動をする場合は方向キーの⬆を、コマンドを使用する場合は方向キーの⬇を押して、モードを切り替えてください。

ダイス移動



ダイス

▲▼

スペル選択



ステータスパネル

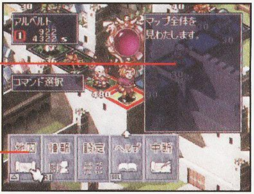
モード説明パネル

カード説明パネル

手札パネル

▲▼

コマンド選択



コマンド説明パネル

コマンドパネル

■ダイス移動

ダイス移動するためのモードです。

●ダイス

スペル選択から方向キーを⬆に押すとダイスモードに切り替わり、画面の中央のダイスが自動的に回りはじめます。

■スペル選択

スペルカードを使うためのモードです。

●ステータスパネル(→9ページ)

プレイヤーの現在の状態を表します。

●モード説明パネル

現在のモードが表示されます。

●カード説明パネル(→9ページ)

カーソルが指しているカードの情報が表示されます。

●手札パネル

手札カードが表示されます。明るく表示されているカードが、使用可能なスペルカードです。

■コマンド選択

領地コマンドを除く各コマンドを実行することができるモードです。

●コマンド(→40～43ページ)

コントローラ操作

方向キー⬆⬇…モードの切り替え

方向キー⬅➡…スペルカード、コマンドの選択

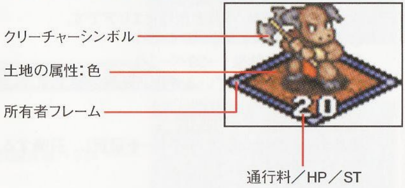
□・◎ボタン…ダイス、使用カード、コマンドの決定

⊗ボタン…キャンセル

ステータスパネル



土地



カード説明パネル



●ステータスパネル

チェックマーカー＝通過した砦（チェックポイント）です。Nは北の砦、Eは東の砦、Wは西の砦、Sは南の砦を表します。
魔力＝現在使用可能の魔力です。
総魔力＝領地の価値、護符の価値、魔力を足した合計です。
総魔力の順位＝このワクの色がセプターのカラーとなります。

●土地

クリーチャーシンボル＝土地を占領しているクリーチャーのシンボルです。
所有者フレーム＝ワクの色は土地を占領したセプターのカラーです。フレームは土地のレベルをアップするたびに太くなります。
土地の属性：色（→33ページ）＝土地の色はそれぞれの属性を表しています。
通行料／HP／ST＝L1ボタンを押すたびに、土地の通行料／クリーチャーのHP／STが切り替わり、表示されます。

●カード説明パネル

クリーチャーカードを例にして紹介します。
カードのタイプ＝カードのタイプです。クリーチャー／アイテム／スペルの3種類があります。
属性／種族（→25ページ）＝クリーチャーの属性／種族です。
ST＝クリーチャーの攻撃力です。攻撃のとき、この数値分だけ、相手のHPを減らします。
HP＝クリーチャーの耐久力です。0になるとクリーチャーは死亡します。
MHP＝MAXHP、耐久力の最大値です。
使用コスト：使用条件＝このカードを使用するときに必要な魔力、領地数、捨てるカードの枚数です。
配置不可能地形＝そのクリーチャーを召喚することができない地形があれば、ここに表示されます。
カードの能力：効果＝そのカードが持つ、特別な能力（効果）です。

クリーチャー召喚画面の見方と操作方法

ダイス移動を終えると、中央にあるクリーチャー選択の画面になります。クリーチャーを召喚するためにその土地の情報を見る場合は方向キーの⬆を、コマンドを使用する場合は方向キーの⬇を押して、モードを切り替えてください。

土地情報



クリーチャー選択



コマンド選択



■土地情報

クリーチャーを召喚する土地の情報を見ることができます。

●土地情報パネル

キャラクターが止まっている土地の詳細な情報です。

所有者＝土地を占領しているセプター名。

価値＝その土地の価値。総魔力に加算される。

通行料＝その土地に他のセプターが止まった時、支払わなければならない魔力。

レベル＝土地のレベルと属性とエリアです。

●カード説明パネル（→9ページ）

●支援／地形効果（→39ページ）

クリーチャーが受けている支援／地形効果です。

■クリーチャー選択

手札カードの中からクリーチャーを選択し、召喚することができます。

●手札パネル

召喚できるクリーチャーは明るく表示されます。

●カード説明パネル（→9ページ）

■コマンド選択

各コマンドを実行することができます。

●コマンド（→40〜43ページ）

コントローラ操作

方向キー⬆⬇…モードの切り替え

方向キー⬅➡…クリーチャーカード、コマンドの選択

□・○ボタン…使用カード、コマンドの決定

×ボタン…キャンセル

戦闘画面の見方と操作方法

敵の領地でクリーチャーを召喚した時や自分の領地に敵がクリーチャーを召喚した時、戦闘になります。手札の情報を見る場合は方向キーの⬆を、クリーチャーとセプターの情報を見る場合は⬇を押して、モードを切り替えてください。

手札情報

カード説明パネル



アイテム選択

戦闘情報パネル

手札パネル



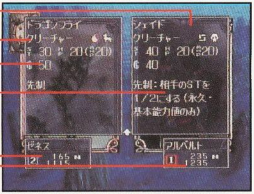
クリーチャー・セプター情報

防御側

侵略側

カード説明パネル

ステータスパネル（セプター情報）



■手札情報

手札にあるカードの情報が表示されます。

●カード説明パネル（→9ページ）

■アイテム選択

戦闘に使用するアイテムを選択する画面です。

●戦闘情報パネル

戦闘をするクリーチャーの情報が表示されます。

能力値＝クリーチャーのSTとHPの値。

支援／地形効果＝クリーチャーが受けている支援／地形効果の値。

合計＝能力値と支援／地形効果の合計の値。

●手札パネル

戦闘に使用できるカードが明るく表示されます。カードを使用する場合は、それぞれに割り当てられた□・○・△・×・L1・R1のボタンを押してください。使用しない場合は、STARTボタンを押してください。

■クリーチャー・セプター情報

戦闘クリーチャーの能力とセプターの現在の状態を表示するモードです。

●カード説明パネル（→9ページ）

●ステータスパネル（→9ページ）

コントローラ操作

方向キー⬆⬇…モードの切り替え

方向キー⬅➡…アイテムカードの選択

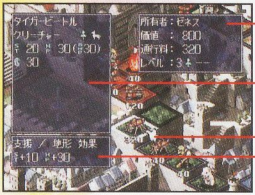
□・○・△・×・R1・L1ボタン…アイテムカードの決定（戦闘開始）

STARTボタン…キャンセル（アイテムカードを使わない）

便利なコマンド

プレイ中のどの画面（戦闘画面を除く）からでも、ボタンひとつでプレイに必要な情報を見ることができるコマンドを紹介します。それぞれの役割と使い方を覚えておくとゲームが進めやすくなります。

△ボタン　マップモード



△ボタンを押すと、いつでもマップ上の土地の情報を見ることができます。知りたい土地にカーソルを合わせると、土地の情報、配置されているクリーチャーの情報、クリーチャーが受けている支援／地形効果が表示されます。

コントローラ操作

方向キー↑↓←→…カーソルの移動
⊗ボタン…キャンセル

SELECTボタン　ヘルプ機能



SELECTボタンを押すと、いつでも場面に応じたヘルプメッセージを見ることができます。また、ヘルプメッセージの最後で、「マニュアルを見る」を選べば、オンラインマニュアルを見ることができます。

コントローラ操作

方向キー↑↓…カーソルの移動
□・○ボタン…決定
⊗ボタン…キャンセル

R1 ボタン　情報表示



R1 ボタンを押すと、いつでも情報コマンドを利用することができます。

●ステータスパネル（→9ページ）
セプター（プレイヤー）に関する情報が表示されます。

●小マップ
マップ上の土地の属性、エリアが表示されます。白線に囲まれた部分が1つのエリアです。

●詳細メニュー
地図＝マップモード（→12ページ）です。マップ上の土地の情報が表示されます。
セプター＝ゲームに参加しているセプター全員の情報が表示されます。
護符＝現在の護符の所持数が表示されます。
手札＝現在持っているカードを見ることができます。
もどる＝情報コマンドを終了します。

●目標総魔力
現在のラウンド数とマップクリアに必要な目標値（総魔力）が表示されます。

コントローラ操作

方向キー↑↓…メニューの選択
□・○ボタン…メニューの決定
×ボタン…キャンセル

L1 ボタン　情報切り替え



土地の通行料



クリーチャーのHP／MHP



クリーチャーのST

L1 ボタンを押すたびに、土地と配置されているクリーチャーの情報が表示されます。
通行料＝その土地の通行料です。
クリーチャーのHP／MHP＝クリーチャーの耐久力と耐久力の最大値を表示します。
クリーチャーのST＝クリーチャーの攻撃力です。

設定コマンド

設定コマンドを使用すると、ゲーム中のサウンド、セリフの表示スピードなどを変更することができます。

■設定コマンドの使い方

- ゲーム中のコマンド画面で「設定」コマンドを選ぶ。
- プレイヤー管理画面から「設定」を選ぶ。

サウンド

ゲーム中のサウンドをステレオ出力にするか、モノラル出力にするかを選ぶことができます。

セリフ

ゲーム中のセリフ表示スピードを5段階に変更することができます。

振動

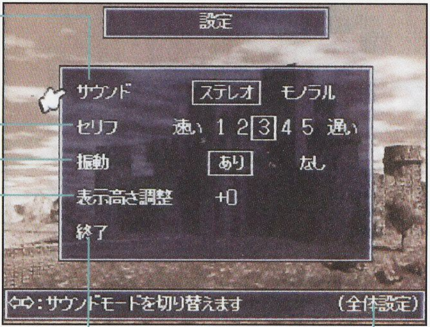
振動機能付きコントローラを使用する場合、振動の「あり」「なし」を選ぶことができます。(LED点燈時は振動しない)

表示高さ調整

テレビモニターにあわせて、ゲーム画面の表示位置を上下に微調整することができます。方向キーの⬆⬇で操作してください。(この項目はセーブされません)

終了

設定コマンドを終了します。



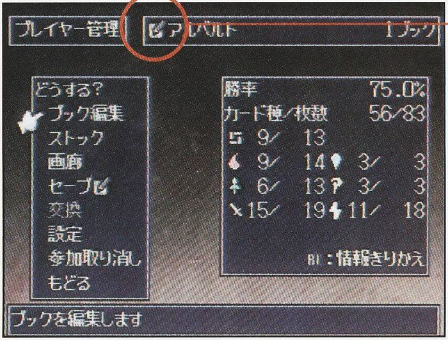
※(全体設定)と表示される項目では、参加しているセプター(プレイヤー)全員の設定が変更されます。

データの保存

プレイデータの保存は、以下の場面で行うことができます。

■プレイヤーデータのセーブ方法

●ストーリーモードの全体マップ画面で「セーブ」を選ぶ。
●対戦モードで、セーブしたいセプターを選び、プレイヤー管理画面から「セーブ」を選ぶ。





セプターの名前の前に、このマークが表示された場合、読みこまれたデータが変化したという意味なので、ゲームを終了する（本体の電源を切る）前に必ずセーブをしてください。

■ストーリーモードの中断

●ストーリーモードプレイ時のみ、ダイス移動やスペルを使用する前にコマンドモードの「中断コマンド」を使用することができます。中断コマンドを使用した場合、その時点までの途中経過をメモリーカードに保存し、ゲームは自動的に終了します。

●中断したデータからプレイを再開する場合は、ストーリーモード開始時に「中断セーブデータから」を選んでスタートしてください。

※「中断」した後、ストーリーモード開始時に「つづきから」を選ぶと、中断したマップの最初からスタートします。



登場キャラクター
Part1



セバスチャン&ポコポコ
Sebastian& Poco-poco

心優しい少年と謎の生物。病に倒れた母親を助けようとセプター能力を使う。

登場マップ	貿易都市スネフ



ヴァイデン King Weyden

市民革命により追放された暴君。市民への恨みが、彼の王座への執着心を駆りたてている。

登場マップ
死の砂漠ゴザ



ゼネス
Zeneth

ドラゴンの目を持つ、天涯孤独のセプター。プレイヤーのライバルとして、何度も対戦することになる。

登場マップ
城塞都市ロカほか



コーテツ
Kou-Tetsu

怪力とセプター能力をあわせ持つ巨猿。人間の支配に疑問を持ち、世界征服を企む。

登場マップ	幽玄山脈カリン

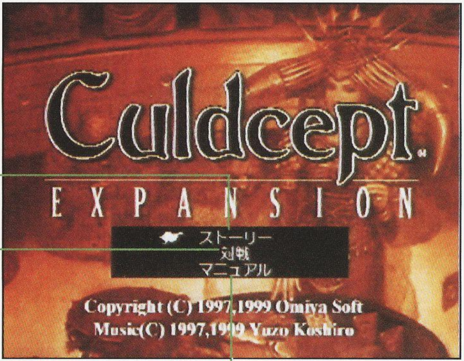


第二章 カルドセプトの遊び方

『カルドセプト　エキスパンション』の遊び方をくわしく紹介します。
ゲームの目的や登場するカードの特徴と使い方、
またゲームのスタートからクリアまでを
実際のプレイの流れにそって解説していきます。

ゲームモード

ディスクを正しくセットして、プレイステーションを起動すると、オープニングムービーの後、タイトル画面が表示されます。タイトル画面では、「ストーリー」と「対戦」、ゲームの遊び方をまとめた「マニュアル」を選択することができます。



ストーリーモード

物語を進めながら、個性的なキャラクターたちと対戦する1人用モードです。勝利すれば、次のマップへ進むことができます。

対戦モード

最大4人までのプレイヤーが対戦できるモードです。コンピュータ操作のキャラクターを参加させることもできるので、1人でも楽しめます。対戦後、順位に応じたカードがもらえます。

マニュアル

プレイ中に見ることができるオンラインマニュアルです。目次から目的のページへ飛んだり、関連事項へジャンプできる機能もあります。

ゲームの目的



プレイヤーは、カードから能力を引き出すことができる特殊能力者・セプターとなります。マップを回りながら、誰よりも早く魔力(領地の価値+護符の価値+魔力)を目標値にし、城(スタート地点)にたどり着いたセプターが優勝となります。2位以下は総魔力の多い順に決定されます。このとき順位によってもらえるカードの枚数が変わります。ストーリーモードでは優勝すると、マップクリアとなります。

魔力を得る基本方法

■周回ボーナス

マップ上のすべての砦(チェックポイント)を通過し、城(スタート地点)に戻ると、そのたびに周回ボーナスとして魔力が手に入ります。この魔力は領地の数や護符の数に応じて変化します。

■領地の獲得

クリーチャーを土地に配置し、自分の領地にすることで総魔力が上がります。

■通行料

自分の領地に敵プレイヤーを止まらせ、通行料として魔力を奪うことができます。



すべての砦を通過しないと、城に戻っても周回ボーナスを得ることはできない。



敵のクリーチャーが配置されている土地でクリーチャーを召喚すると戦闘になる。

ストーリーモードの進め方

STEP 1 プレイヤー登録

■はじめて遊ぶ場合

「ストーリーゲーム」の画面で「新しいプレイヤーを作る」を選んでください。8体の中から使用するキャラクターを選び、次に6文字以内で名前を決定してください。※キャラクターは絵柄が異なるだけで、能力に違いはありません。



■つづけて遊ぶ場合

「ストーリーゲーム」の画面で「プレイヤーデータのロード」を選んでください。データをロードするメモリーカードが差してあるスロット(メモリーカード差込口)を選び、次に使用するプレイヤーのデータを選んでください。
「中断セーブデータから」を選ぶと、前回中断したところからプレイを再開できます。「つづきから」を選ぶと、中断したマップの最初からプレイできます。「はじめから」を選ぶと、ストーリーモードの最初からプレイできます。



STEP 2 ブック選択と編集

全体マップ画面が表示され、さまざまな設定が行えます。まずはブックの設定を行いましょう。使用するブックを変更する場合は「ブックを変更する」、ブックを改造する場合は「ブックを編集する」を選んでください。



ブックとは?

ブックとは、カード50枚の組み合わせ(セット)のことです。最初は用意されたブックを使用して、ゲームをプレイします。マップをクリアしてカードが手に入るようになると、ブックの編集が楽しめるようになります。

ブック編集は49ページへ

STEP 3 ゲームスタートの準備

その他、各種設定を行います。ブックの編集や、ゲーム中のセリフの表示スピードやサウンドを調整できる「設定」などが行える「プレイヤー管理画面」、プレイデータを保存できる「セーブ」、「ゲームをやめる」などから、好きなものを選んでください。

設定は14ページへ



STEP 4 マップの選択〜ゲームスタート

プレイするマップを選びます。プレイしたいマップの上に、キャラクターを移動させ、「この場所に入る」を選ぶと、ゲームがスタートします。
※大陸マップ上を移動するとき、■ボタンを押していると、キャラクターが高速で移動します。



STEP 5 ゲームクリア

マップごとに設定された総魔力の目標値を達成し、一番早く城（スタート地点）に戻ったプレイヤーが優勝となります。優勝プレイヤーが決まった時点で、ゲームは終了します。優勝できなかった場合は、再度チャレンジしてください。優勝してマップをクリアすると、次に行けるマップが増えていきます。



対戦モードの進め方

STEP 1 参加プレイヤー登録

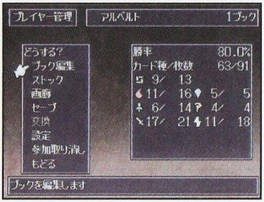
画面下に表示されている「参加」コマンドを押すと、対戦モードをプレイするキャラクターを登録することができます。すでに作成してあるキャラクターを使用する場合は「ロード」、新たにキャラクターを作成する場合は「新規」を選んでください。



STEP 2 プレイヤー管理画面

登録画面でキャラクターを選び、◎ボタンを押すと、プレイヤー管理画面となります。ブックの編集が行える「ブック編集」、持っているカードを見ることができる「ストック」、「画廊」(→画廊は66ページ)、「セーブ」「設定」「参加取り消し」などが行えます。

ブック編集は49ページへ
設定は14ページへ
セーブは15ページへ



STEP 3 対戦プレイヤー参加

「対戦」コマンドを選び、キャラクターごとに使用するコントローラを決定します。次に使用するブックを選んで、◎ボタンを押して決定してください。これで登録完了です。また対戦に参加させたいコンピュータキャラクターを選ぶことができます。



STEP 4 マップの選択、対戦条件の設定

対戦モードではいろいろなマップを使ってプレイすることができます。方向キーの⬅➡でマップを選択し、条件設定パネルの「決定」にカーソルを合わせ、◎ボタンを押すと決定となります。

●マップ1〜10は、ストーリーモードに登場するマップです。ストーリーモードでクリアしていないマップは、使用できません。
●マップ11〜14は、対戦モードのみで使用できる対戦専用マップです。
●マップ15は、メモリーカードからマップデータをロードして使用します（追加データは「カルドセプトマガジン」(→71ページ)などから入手できます）。



条件設定

■終了条件
終了条件の設定を1000G単位で変更することができます。

■奪取カード
参加プレイヤー同士で最高4枚のカードを賭けて対戦することができます。勝ったプレイヤーは負けたプレイヤーから、ここで決めた枚数のカードを奪取できます。奪取されるカードは負けたプレイヤーのブックからランダムに選ばれます。
※コンピュータ操作のキャラクターが参加しているゲームでは設定できません。

■土地
ストーリーモードクリア後のみマップ上の土地の種類と配列を設定することができます。

■BGM
プレイ中のBGMを好みに合わせて変更できます。

■セリフ
キャラクターのセリフのある、なしを設定できます。



STEP 5 順番の決定〜ゲームスタート

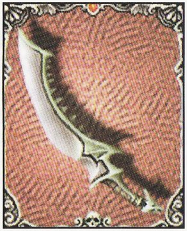
マップ選択が終わると、プレイする順番が自動的に決定され、ゲームがスタートします。この順番通りにゲームを進めることになります。

カードの種類

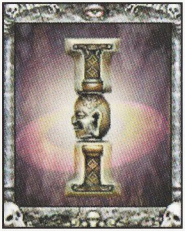
『カルドセプト エキスパンション』には大きく分けて3種類のカードが登場します。土地に配置し、敵との戦闘に使用する「クリーチャーカード」、クリーチャーの戦闘をサポートする「アイテムカード」、そして様々な効果を持つ「スペルカード」です。それぞれのカードの特徴と使い方を紹介します。



クリーチャーカード
（グレムリン）



アイテムカード
（ドラゴンスレイア）



スペルカード
（ホーリーワード1）

カードの希少度（レアリティ）

すべてのカードには、入手のしやすさに応じて、希少度（レアリティ）が決められています。それぞれのカードの希少度（レアリティ）は、「カード選択画面」等で、画面右下に表示されるアルファベットによって示されています。



希少度（レアリティ）

N（ノーマル）は、普通のカードです。

S（ストレンジ）は、珍しいカードです。

R（レア）は、希少価値の高いカードです。

E（エクストラ）は、特定の条件を満たした時に手に入る、極めて希少なカードです。



クリーチャーカード

土地に配置したり、敵との戦闘に使用するカードです。それぞれのクリーチャーはHP（耐久力）、ST（攻撃力）といった基本能力のほかに、属性、種族、特殊な能力を持っています。使用するには、それぞれに決められたコスト（魔力）が必要です。

■クリーチャーの属性

すべてのクリーチャーは5種類の属性に分類されます。配置する土地とクリーチャーの属性が同じであれば、地形効果により戦闘中クリーチャーのHPが増加します。

地属性

防御系。援護能力を持つクリーチャーが多い。

風属性

攻撃系。先制能力を持つクリーチャーが多い。

水属性

防御系。無効化能力を持つクリーチャーが多い。

無属性

属性の無いクリーチャー。使用コストが低い。

火属性

攻撃系。STの大きなクリーチャーが多い。

■クリーチャーの種族

すべてのクリーチャーは下の5種類の種族に分類されます。種族の違いは、戦闘時のアイテム使用と対種別攻撃（〜を即死にする、など）に影響を及ぼします。

人族

人間に近い種族。すべてのアイテムを使用することができる。

不死族

偽りの魂を持つもの。防具以外のアイテムを使用することができる。

獣族

人族以外の動物。スクロールを除いたすべてのアイテムを使用することができる。

植物族

植物型のクリーチャー。アイテムでは防具と道具を使用することができる。

竜族

強力な竜の種族。アイテムではスクロールと道具を使用することができる。

■クリーチャーの能力

クリーチャーの能力の中から主なものを紹介します。

能力名	効果
先制	防御側の時でも、先手を取って攻撃をしかけることができる。
後手	先制の逆で、侵略側の時でも、相手に先手を取られてしまう。
毒	敵クリーチャーに毒の効果をつける。毒状態のクリーチャーは戦闘毎にHPを失う。
マヒ	敵クリーチャーにマヒの効果をつける。マヒ状態のクリーチャーは、攻撃することも特殊能力を使うことも、アイテムを使うこともできなくなる。
混乱	敵クリーチャーに与えたダメージの30％のダメージを自分で受けてしまう。
石化	敵クリーチャーを石壁（ストーンウォール／クリーチャー）に変化させる効果。
即死	特定の対戦相手のHPを瞬間的に0にする効果。クリーチャーによって成功率（％）があり、必ずしも成功するわけではない。
防御型	侵略時に使うことができない。クリーチャー移動コマンドも使えない。
援護	クリーチャーをアイテムとして使用できる。そのクリーチャーのST、HPが加算される。
無効化	特定の相手からのダメージを受けない。ただし、対戦相手がスクロールを使った場合は無効化できない。
強打	特定の敵クリーチャーに、通常攻撃の1.5倍のダメージを与える。武器アイテムを使ったときは、武器のSTも含めて1.5倍される。
魅了	敵クリーチャーを自分の手札に引きこむ。ただし、手札を6枚持っている時は効果を発揮することはできない。
再生	HPが1でも残っていれば、戦闘終了時にクリーチャーのHPが全回復する。
能力値変化	戦闘中に、クリーチャーのSTまたはHPが、特定の条件に合わせて変化する。
変身	クリーチャーが別のクリーチャーに変化する。戦闘中のみの変化と永久的な変化がある。



アイテムカード

戦闘時にクリーチャーをサポートするカードです。クリーチャーのSTとHPを増やしたり、特殊な能力を与えたりできます。クリーチャーの種族によっては、ある種類のアイテムは使えません。使用するには、それぞれに決められたコスト（魔力）が必要です。

■アイテムカードの種類

武器

主に戦闘中のSTをアップし、相手に与えるダメージを増やします。侵略時に使用すると効果があります。

●使用できるクリーチャー
人・獣・不死

スクロール

巻物のこと。敵のクリーチャーに、スクロールに書かれたST分のダメージを与えます。また地形効果を無視してダメージを与えることができます。

●使用できるクリーチャー
人・竜・不死

防具

主に戦闘中のHPをアップします。耐久力が増し、死ににくくなります。防御時に使用すると効果があります。

●使用できるクリーチャー
人・獣・植物

道具

クリーチャーにさまざまな能力・効果を与えます。クリーチャーを回復させるもの、先制などのクリーチャー能力を一時的に付加するものなど多種多様です。

●使用できるクリーチャー
全種族
（人・獣・竜・不死・植物）



スペルカード

マップ上で使用するカードです。他のセプターから魔力を奪ったり、ダイスの目を操作するなどセプターに対して使用するものと、クリーチャーに対して使用するものがあります。使用するには、それぞれに決められたコスト（魔力）が必要です。

■スペルカードの種類

攻撃系

クリーチャーやセプターを攻撃します。クリーチャー用は相手のHPが高い場合などに使用し、その後の戦闘を楽にします。セプター用は相手を行動不能にするものなどがあります。

防御系

クリーチャー用とセプター用があります。クリーチャー用はHPの最大値を増やすものなどがあります。セプター用は敵のスペル攻撃を防ぐものなどがあります。

移動系

ダイスの目を操作したり、セプターの移動にさまざまな影響を与えます。自分を有利にするため、相手を不利にするため、と状況に応じて、使い分けることができます。

その他

さまざまな効果を持つ特殊なスペルです。いずれもゲームの展開を有利にするものばかりです。

登場キャラクター
Part2



ホロビッツ
Horowitz

偉大な魔法使い。ある時、自分の死を予知した彼は、世界の破滅を企むようになった。

登場マップ
灼熱地獄ギルマン



ミランダ
Miranda

不思議な力を持つ少女。セプター能力を持つゆえの孤独感が、彼女の暴走を引き起こす。

登場マップ
極寒の村ケルダー



グルベル
Guldberg

美を追求する森の魔女。世界中の人間を自分の美の前にひれ伏させようとしている。

登場マップ
帰らずの森ビスティーム



オライリー
O'Riely

植物に体を乗っ取られた農夫。彼はこの植物を世界中に広めるのが使命だと思っている。

登場マップ
豊穣の地タリオ



ベルカイル
Belkhayr

悪魔教の神父。彼はこの世を暗黒の闇につつむ邪神の復活を望んでいる。

登場マップ
廃墟の都市ナバト

ゲームの流れ

各セプターは自分の番（ターン）がくるとダイスを使い、その目の数だけマップを進むことができます。また手持ちのカードに有効なものがあれば、ダイスを使う前にスペルを使用したり、ダイス移動の後にクリーチャーを召喚することもできます。こうしてすべてのセプターのターンが終わると、次の周（ラウンド）がはじまります。

■自分の番（1ターン）の流れ

カードを引く	ターンがはじまると自動的にブックから手札へカードが1枚追加されます。カードは最大6枚まで持つことができます。
↓	
スペルを使う	使用できるスペルカードがあれば、ダイス移動する前に使用できます。有効なカードがなければ、無理に使用する必要はありません。
↓	
ダイス移動	ダイスを止め、確定した数字に従って、マップ上を移動します。
↓	
クリーチャー召喚 または 領地コマンド	移動後の土地にクリーチャーを召喚し、領地にすることができます。また、領地コマンドを使用することができます。

カードを引く

自分のターンが始まると、ブックから自動的にカードが1枚手札に加わります。最大6枚のカードを手札にすることができますが、これを超える場合はいずれかのカードを1枚捨てなければなりません。



スペルを使う

カードを引くと、スペル選択画面になります。使用できるカードは明るく表示されます。スペルカードを使用したい場合には、方向キーの⬅➡で選び、■・◎ボタンで決定してください。使用したいスペルカードがない、または使用したくない場合は、方向キーの⬆でダイスモードに移ります。



モードの切り替え

ダイスモード、手札モード、そしてコマンドモードは、方向キーの⬆⬇で切り替えることができます。いったんダイスモードになっても、ダイスの目を確定しないうちは、方向キーの⬇で手札モードに戻ることができます。

ダイスモード

▲▼

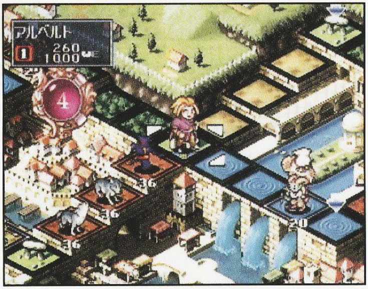
手札モード

▲▼

コマンドモード

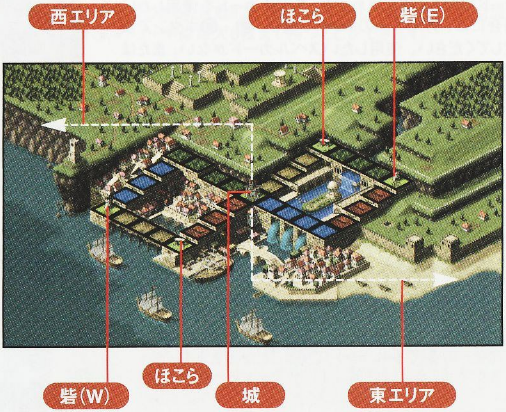
ダイス移動

スペルを使用しない場合は方向キーの⬆で、またスペルを使用した場合は自動的にダイスモードになります。■・◎ボタンを押すとダイスの目が確定し、その目に従ってマップ上を移動します。移動中に分岐点がある場合は、進む道を選ぶことができます。方向キーで移動方向を選択し、■・◎ボタンで決定してください。
自分の領地を通過すると、その領地の所有者フレームが点滅します。移動終了後、これらの点滅中の土地に対して、領地コマンドを使用することができます。
(→領地コマンドは40ページ)



マップの情報

登場するマップの多くは、大きな円形になっています。セプター(プレイヤー)は城からスタートし、マップ上に配置されているすべての砦を通過して、城を目指します。



エリアとは?

マップは、いくつかのエリアに分かれている場合があります。エリアは情報コマンドの小マップで確認することができます。
(→エリアは35ページ)

土地の種類

土地にはさまざまな種類がありますが、
大きく分けると通常地形と特殊地形の2つがあります。

通常地形

クリーチャーを召喚して領地にすることができる土地です。配置したクリーチャーが土地と同じ属性の場合、戦闘時にHPをアップさせる(土地のレベル×10)地形効果を得られます。ただし、クリーチャーごとの属性の相性(配置制限)によっては、配置できないこともあります。

◆地属性



◆水属性



◆火属性



◆風属性



◆無属性



※無属性地形では地形効果を得られません

特殊地形

城・砦・聖堂・ほこら・ショップ・転送円の6種類があります。
クリーチャーを召喚することはできません。

城



すべての砦を通過した後に通ると、周回ボーナスがもらえます。ここに止まった場合にはマップ上のすべての領地に領地コマンドが使用できます。

砦



周回ボーナスを得るために必要なチェックポイントです。城と同様に、ここに止まるとマップ上のすべての領地に領地コマンドが使用できます。

聖堂



通過すると、護符の売買ができます。(→護符は44ページ)

ほこら



ここに止まると、神々のお告げにより思わぬ現象が起こります。

ショップ



ここに止まると、魔力と交換でカードを買うことができます。

転送円



ここに止まると、マップ上の別の転送円へ強制的に飛ばされてしまいます。

クリーチャー召喚

ダイス移動の後にクリーチャーを召喚することができます。手札の中の明るく表示されたカードが召喚可能なクリーチャーです。方向キーの⇐⇒で選び、◻・◎ボタンで決定してください。



●土地が空白の場合



召喚したクリーチャーをその土地に配置し、自分の領地にすることができます。

●他セプターの領地の場合



その土地を守るクリーチャーと戦闘になります。勝利すれば自分の領地になります。

■召喚できない場合

カードごとに召喚のコストと条件があり、これを満たせない場合はクリーチャーを召喚することができません。召喚が不可能な場合は、その理由を表すマークがカードの右上に表示されます。


必要な魔力が足りない


この属性の土地には配置できない


いけにえにするカードがない


召喚に必要な属性の領地を持っていない


防御型なので、侵略できない


スペルなどで召喚が妨害されている

召喚後のクリーチャー

クリーチャーは戦闘や敵のスペルなどによって、HPが減ることがあります。クリーチャーHPが0になると死んでしまうので、必要に応じてHPを回復させましょう。クリーチャーのHPを回復させる方法には、次の3つがあります。

- 周回ボーナス時➡セプターが周回する毎に、自分のクリーチャーはMHPの20%分回復する
- スペルカードを使って回復➡HP回復の効果のあるスペルカードを使用して回復させる
- 領地コマンドで手札のクリーチャーと交換➡手札に戻ったクリーチャーはMHPまで回復する

土地の連鎖

土地の連鎖とは？

同じエリア内で同じ属性（色）の土地を多く手に入れると、土地の価値と通行料がアップします。これを土地の連鎖といいます。

例 火の地形の4連鎖

※領地同士が隣り合っていなくても、同じエリア内なら連鎖は発生する



土地の連鎖の効果

土地の連鎖は、その数が増えるほど効果が高まります。また、レベルアップと組み合わせると総魔力の絶大な上昇をもたらします。つまり同じ属性（色）の土地を集めることは、勝つための重要な手段なのです。



通行料アップ！
土地の価値アップ！

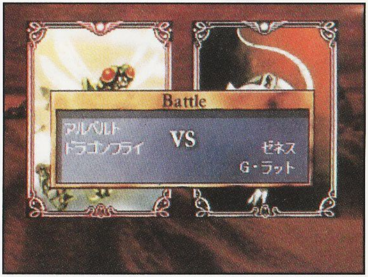
エリアについて

土地の連鎖を狙う上で気をつけることは、同一エリアの土地を占領する必要があるということです。エリアは、情報コマンドの小マップで確認できます（→情報コマンドは42ページ）。白線で囲まれたところがひとつのエリアです。

- 土地の連鎖は同じエリア内でだけ効果がある
- 護符の価値はエリアごとで計算される
- スペルの中には
  エリア単位で効果を及ぼすものがある

戦闘

敵の領地に停止した時にクリーチャーを召喚すると、戦闘がはじまります。クリーチャーを召喚しなかったり、戦闘に負けた場合には、通行料分の魔力を相手セプターに奪われてしまいます。勝利すれば魔力を奪われずにすみ、さらにその土地を自分の領地にすることができます。



侵略させるクリーチャーの選び方

敵の領地に止まった時、召喚可能なクリーチャーカードの上には敵クリーチャーとの基本能力値を比較したマークが表示されます。これらはあくまで目安で、敵クリーチャーの能力や使用するアイテムによって逆転される可能性があるので注意が必要です。(→支援・地形効果は39ページ)





敵を倒せる

自分のクリーチャーのST＋支援効果が、敵クリーチャーのHP＋地形効果を上回る。



敵を倒せる

自分のクリーチャーのST＋支援効果が、敵クリーチャーのHP＋地形効果と同じ。



敵を倒せない

自分のクリーチャーのST＋支援効果が、敵クリーチャーのHP＋地形効果を下回る。

戦闘画面



手札の情報

手札にあるカードの能力などを見ることができます。明るく表示されているカードが使用できるカードです。使用できないアイテムカードには、カードの右上にマークが表示されます。



アイテムカードを選ぶ

明るく表示されたアイテムカードの中から1枚を戦闘に使用することができます。カードに対応したボタン（□・○・△・×・L1・R1ボタン）を押すとアイテムが決定され、戦闘がはじまります。STARTボタンを押すとアイテムを使わずに戦闘がはじまります。



相手と自分のクリーチャーの情報

戦闘する両者のクリーチャーの基本的な能力、セプターのステータスを見ることができます。ここでのクリーチャーの能力には、地形効果や支援効果の値は加わっていません。


人族は
このアイテムを
使用できない


獣族は
このアイテムを
使用できない


竜族は
このアイテムを
使用できない


植物族は
このアイテムを
使用できない


不死族は
このアイテムを
使用できない

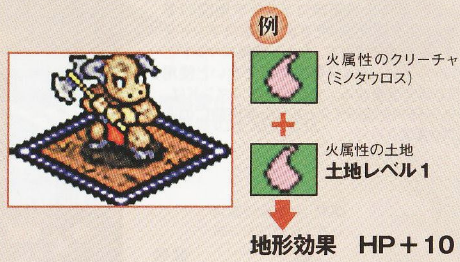
■戦闘の流れ

ST／HP計算	それぞれのクリーチャーのSTとHPに、支援効果と地形効果の結果が加算されます。
↓	
アイテム選択	侵略側、防御側の順に使用するアイテムを決定します。
↓	
侵略側攻撃	侵略側が攻撃をしかけます。基本的には侵略側が先制ですが、クリーチャーの能力やアイテムによっては、防御側が先制攻撃をすることもあります。
↓	
防御側攻撃	防御側が生き残っていた場合は、反撃をします。
↓	
戦闘の結果	**侵略側の勝利** 土地は侵略側の領地になり、勝利したクリーチャーが配置されます。 **侵略側の敗退** 侵略側は通行料を支払います。HPが0になった場合はクリーチャーは死亡となり、手札には戻りません。 **両者生存** 侵略側のクリーチャーは手札に戻り、通行料を支払います。 **両者死亡** 両者ともクリーチャーを失い、土地は空白地になります。通行料の支払いはありません。

地形効果

クリーチャーの属性と配置した土地の属性が同じであれば、地形効果が生まれます。戦闘中のクリーチャーに「土地レベル×10」のHPが加算されます。

地形効果は防御側クリーチャーにしか効果がありません。また、無属性の土地からは(たとえ無属性のクリーチャーを配置しても)地形効果を得ることはできません。



支援効果

戦闘時、隣り合った土地が自分の領地だった場合、支援効果が生まれます。戦闘中に「隣接する土地の数×10」のSTが加算されます。

支援効果は地形効果とは異なり、侵略側、防御側のいずれの側でも有効となります。



コマンド

コマンドパネルから領地コマンドや地図の参照、情報の確認といったさまざまなコマンドを実行することができます。ただし領地コマンドと終了コマンドは、ダイス移動の後でないと使用することはできません。また、中断コマンドは、ストーリーモードのダイス・スペル使用前にのみ使用できます。



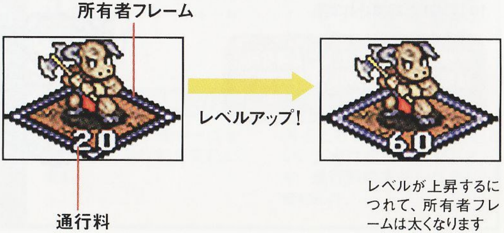


領地

土地のレベルアップやクリーチャーの移動・交換など、自分の領地に関するコマンドを実行します。ただし、対象となる領地（所有者フレームが点滅している土地）がないと実行することはできません（→32ページ）。

■土地レベルアップ

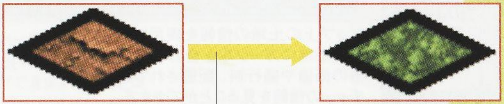
土地の価値を上昇させ、通行料・地形効果をアップさせます。上昇するレベルに応じた魔力が必要です。レベルアップするごとに土地の価値、通行料、地形効果が上昇します。



レベルが上昇するにつれて、所有者フレームは太くなります

■地形変化

土地の属性を「地・水・火・風」の4属性のどれかに変化させます。同じ地形を集めて土地の連鎖を狙うのに有効ですが、多量の魔力を消費します。



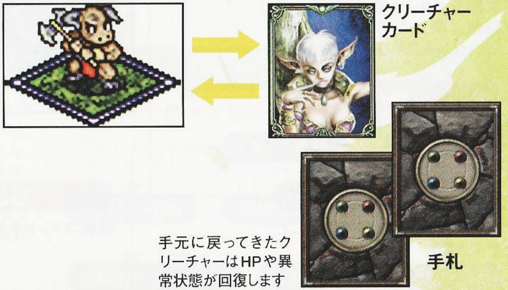
■クリーチャー移動

クリーチャーを1マス移動させます。支援効果を得るのに有効です。ただし特殊地形には移動させることはできません。敵の領地に移動すると、戦闘になります。防御型のクリーチャーは移動させることができません。



■クリーチャー交換

領地に配置されているクリーチャーと手札のクリーチャーを交換します。HPが少なくなったクリーチャーを回収したり、弱いクリーチャーを強いものに交換できます。新しいクリーチャーを召喚するための魔力を消費します。





地図 △ボタンでも使用可

マップ上の土地の情報を表示します。知りたい土地にカーソルを合わせると、その土地の価値や通行料、配置されているクリーチャーの情報を見ることができます。



情報 R1 ボタンでも使用可

プレイを進めていく上で役立つ、さまざまな情報を引き出すことができます。



地図

マップ上の情報を表示します。前述の地図コマンドと同様のものです。

セプター

参加セプター全員の周回数、目標達成率、ブック残り枚数、総魔力などを見ることができます。

護符

現在の護符の所持数を見ることができます。

手札

現在持っているカードを見ることができます。

もどる

情報コマンドを終了します。

設定



サウンドの出力方式やセリフ表示のスピード、画面全体の表示位置の微調整といった各種の設定を行うことができます（→設定コマンドは14ページ）。

ヘルプ SELECTボタンでも使用可



場面に応じたヘルプメッセージが表示されます。また、ヘルプメッセージの最後で、「マニュアルを見る」を選べば、オンラインマニュアルを見ることができます。

中断 ストーリーモードのみ



ゲームを中断させることができます。次回のプレイ時に「中断セーブデータから」を選択すると、中断したところからプレイを再開させることができます。

終了



自分のターンを終了させます。ダイス移動後でないとこのコマンドは現れません。領地コマンドを使用せず、また戦闘にもならなかった場合にターンを終了させるには、このコマンドを選択してください。

ターンを終了させるには



護符

■護符とは？

地・水・火・風の4つの勢力（属性）に応じた魔力を秘めた、神々のシンボルのことを護符と呼びます。マップによっては「聖堂」があり、そこを通過することで護符を売買することができます。護符の価値は土地の価値と連動しており、うまく活用することで魔力を増大させることができます。

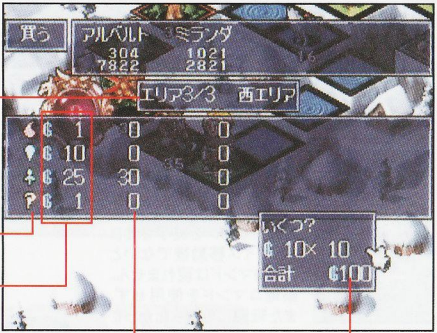


基本的には護符の価値は土地と連動していますが、ほこらでのお告げによって突発的に変化することもあります

■護符の取り引き

一度に購入できる護符は、ある1つのエリアの中の、さらに1つのシンボルに対応した護符のみです。護符を買いたい土地のエリアを方向キーの⬅➡で選び、また属性を方向キーの⬆⬇で選んで◼・◎ボタンで決定します。次に購入する個数を方向キー⬅➡で選んで◼・◎ボタンで決定します。

※一度に買える護符は100までです。



■護符の価値

護符の価値は、選択したエリアの、その護符と同じ属性の土地の価値にともなって変化してきます。つまり、価値が上がりそうな場所の護符を事前に手に入れておくことで、その土地の価値の上昇と共に魔力が増大していく仕組みになっているのです。逆に、ほこらのおつげなどによって所持している護符の価値が下がってしまった場合には、それだけ総魔力も減ることになってしまうため注意が必要です。

例

土地レベルが1の、西エリアの火の属性の護符を購入。そのあと、その土地のレベルが2に上昇した場合の魔力の増大は……。

●西エリアの火の土地レベル

Lv.1 → Lv.2

●西エリアの護符の価値

G10 → G20

※この例はケルダーのマップを例にしたものです。マップごとに護符の基本価値や上昇度合は変化します。

■護符ボーナス

護符を持っていると周回ボーナスの際に、護符を魔力に換算した価値の10%がボーナスとして現在の魔力に加算されます。 ただし、同じ種類の護符を他のセプターより多く所持している必要があります。他のセプターのほうが所持数が多い場合には、護符ボーナスは得られません。また、トップが同数の場合には誰もボーナスを得られません。複数のプレイヤーが参加している場合には、相手セプターが所持している護符の数をまめにチェックしておくとよいでしょう。

例

火の護符(価値20G)を30個持っていた場合の護符ボーナス(他のセプターは護符なし)

価値	所持数
G20	30

周回ボーナス

20G×30×10%=60G

魔力不足

通行料が足りない場合は、領地や護符を手放すことになります。不足額が多い場合は、いくつもの土地や護符を手放すことになります。

土地を手放す

領地を手放して、魔力に替え、通行料を支払います。手放した土地はレベル1の空白地に戻ります。



護符を手放す

所持している護符を売却し、魔力に替えて、通行料を支払います。通常の護符の売買と同様に、売却したい護符のエリア、種類、売る個数を選ぶことができます。



魔力枯渇(破産)

魔力不足によってすべての土地や護符を手放したにもかかわらず、総魔力がマイナスになってしまうと、魔力が枯渇し破産となります。破産したセプターは城に飛ばされ、その周の周回ボーナスを与えられ、引き続きゲームに参加することになります。



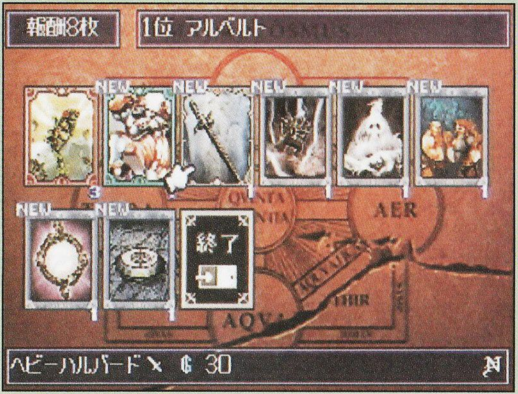
目標達成

セプターのひとりが目標値にまで総魔力を上げ、城に戻ると、その時点でゲーム終了となります。続いて順位発表となり、2位以下は総魔力の多い順に決まります。



ゲーム終了後の報酬

順位発表のあとには、プレイの報酬として順位に応じた枚数のカードがもらえます。新しい種類のカードが手に入った場合には、カードの左上に「NEW」のマークが表示されます。 カードを入手したら、ブックを編集してさらに強いブックを作るようにしましょう。
(→ブック編集は49ページ)



ステータス異常

敵のスペルカードやクリーチャーの能力によって、セプターやクリーチャーがステータス異常になり、行動の制限やダメージを受けることがあります。この状態になったキャラクターの上には、その異常を表すマークが状態別に表示されます。

ステータス異常を治す方法

- リムーブカースなどの異常状態を解除するスペルを使用する
- クリーチャーの場合は、手札に戻すことで回復する
- 新たなステータス異常が発生すると、それ以前の異常はなくなる



クリーチャー（土地に配置されたときのみ）

- 眠り
- スペル対象不可
- 毒
- 混乱
- 土地レベル変更不可
- マヒ
- 支援効果不可
- 時限爆弾
- 保護色効果
- 地雷
- HP変更不可
- 通行料変化
- 地形効果無効化



セプター

- 召喚不可
- 施設使用不可
- 魔力もれ
- 操作不能
- アイテム使用不可
- 行動不能
- ボーナス変化
- 移動系効果
- コスト変化
- 通行料変化
- 侵略不可
- 魂奪取効果
- スペル対象不可
- 生命力効果

第三章 ブック編集の手引き

誰にも負けない、自分だけのブックを編集する。
それがゲームを攻略するためのテクニックであり、
また『カルドセプト エキスパンション』の大きな目標です。
ここではブック編集の方法とアドバイスを紹介します。



ブック編集の方法

プレイヤーが自分の考えで編集した50枚のカードの組み合わせ、それがブックです。対戦をはじめるとブックはシャッフルされ、カードの順序はランダムに並べ替えられます。セプターはそのブックから、毎ターンごとにカードを1枚引いてゲームを進めていきます。したがって、ブックにどんなカードを何枚入れるかが、ゲームのプレイに大きな影響を与えることになります。

■ブック編集の流れ

1 ブックの管理画面を開く

↓

2 編集するブックを開く（新規ブックを作る）

↓

3 カードを入れ替える（カードを50枚にする）

↓

4 編集を反映する（ブック完成）

ブック作りのルール

●ブックは50枚のカードによって構成される。

ひとつのブックに入れるカードの枚数は、ぴったり50枚でなくてはなりません。

●同じカードは4枚まで入れることができる。

ひとつのブックには、同じ種類（名前）のカードは4枚までしか入れることができません。

※ブックとは、カードの組み合わせのデータです。ブックにカードを組み込んでも、ストックにあるそのカードはなくなりません。つまり1枚のカードを複数のブックに組み込んで使用することができるのです。
※ブックは最大10個まで作ることができます。

ブック編集の方法

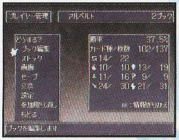
1 ブックの管理画面を開く

ストーリーモードでブック編集を行う場合は、全体マップ画面のコマンドから「ブックを編集する」を選んでください。対戦モードでは参加キャラクターのアイコンを選択し、◙・◎ボタンを押すと、プレイヤー管理画面が表示されます。そこで「ブック編集」を選んでください。

全体マップ画面

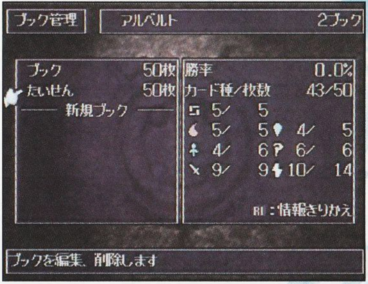


プレイヤー管理画面



2 ブックを選ぶ

「ブック管理画面」で、編集したいブックを選びます。方向キーの⬆⬇でブックを選んでください。新しいブックを作成する場合は「新規ブック」を選んでください。右側のパネルはブック情報パネルです。上からそのブックを使ったときの勝率、自分が持っているカードの種類と枚数、そのブックに入っているカードの属性の枚数が表示されます。



新しいブックを作るときは

左側のパネルで一番下の「新規ブック」を選択します。

●編集するブックを選ぶと次のアイコンが表示されます。



編集

選択したブックの編集をすることができます。ブックの中のカードを入れ替えることができます。(→ブック編集は52ページ)



複製

選択したブックと同じカード構成のブックをもうひとつ作ることができます。



名称

選択したブックの名前を変更することができます。名前は6文字まで入力することができます。

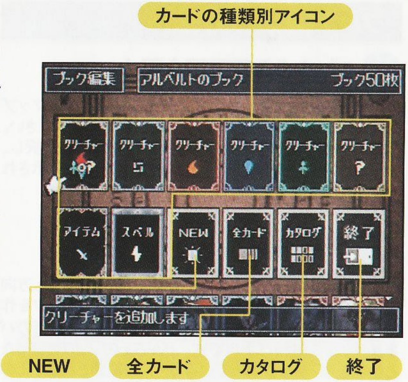


消去

選択したブックを削除することができます。一度、削除すると修復することはできません。※ブックはカードの組み合わせデータなので、削除してもカードはなくなりません。

3 カードを入れかえる（ブック編集）

前ページで紹介した「ブック管理画面」で「編集」のアイコンを選ぶと、「ブック編集画面」に入ります。ここでカードを入れ替えて、ブックを改造したり、新しいブックを作り出すことができるのです。



■ブック編集画面

持っているすべてのカードは種類別に分類されています。クリーチャーは5つの属性に分類され、アイテムやスペルはそれぞれまとめられています。「NEW」には新たに入手したカードがまとめられています。「全カード」ではあなたが持っているすべてのカードが表示されます。「カタログ」はゲームに登場するすべてのカードを表示することができます。手に入れていないカードは空欄になっています。ブック編集を終了するには、「終了」を選んでください。

ブック編集画面



「ブック編集画面」の下方には、現在編集中のブックが表示されています。カードの下の数字は、現在のブックに入っているカードの枚数です。方向キーでカードを選び、R1ボタンでブックに入れるカードの枚数を増やせます。L1ボタンでブックに入れるカードの枚数を減らせます。

カード一覧画面



「ブック編集画面」で、編集したいカードの種類を選ぶと、「カード一覧画面」が表示されます。カードの下の数字はあなたが持っているカードの枚数。（　）の数字はブックに入っている枚数です。方向キーでカードを選び、R1ボタンでブックに入れるカードの枚数を増やせます。L1ボタンでブックに入れるカードの枚数を減らせます。

カード詳細画面



カードを選ぶと、そのカードの詳細なデータが表示されます。R1ボタンを押すと、カードのプロフィールに切り替わります。方向キーの⬅➡で、ブックに入れるカードの枚数を増減できます。△ボタンを押すと、カードの名前を音声で聞くことができます。

④ 編集結果を反映する

「ブック編集画面」で「終了」のアイコンを選ぶと、確認のメッセージが表示されます。そこで「編集結果を反映する」を選ぶと、あなたが編集したとおりにブックが作られます。「すてる」を選ぶと、ブックは編集以前の状態に戻ります。「ブック編集にもどる」を選ぶと、再度ブック編集画面に戻ります。



ブックを上手に編集するためのワンポイントアドバイス

●早く使いたいカードはブックに多めに入れておこう

ダイスの目をコントロールするスペルや、特殊な能力を持つクリーチャーはなるべく早めに、何度でも使いたいものです。このようにプレイ中に使いたいカードは、ブックに多めに入れておくと、引く確率が高くなります。

●クリーチャーは全体の5割、25枚は入れておこう

クリーチャーの数が少ないと、土地に止まった時にうまく召喚できないことがあります。多すぎるとアイテムやスペルを入れることができません。確実なプレイをするためには、バランス良くブックを編集することが重要です。

●カードの配置制限や、使用制限に注意しよう

強力なカードには、配置制限や使用制限がつきものです。このようなカードばかりをブックに入れていると、魔力や領地がまだ少ない序盤戦やいざという時に思うように召喚できずピンチになることがあります。強力なカードをブックに入れるときは、上手に使うための作戦を立てながら編集しましょう。

例

クリーチャー「ドラゴン」を召喚するには火属性の土地を2つ占領しておかなければならない。
→ブックに、土地を火属性に変えるスペル「アップヒーバル」を多めに組みこんでおく。

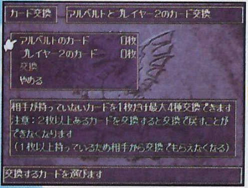
カードの交換

プレイデータを保存したメモリーカードを持ち寄れば、他のプレイヤーとカードを交換することができます。入手が難しい強力なカードや珍しいカードを手に入れていきましょう。交換機能を活用すれば、強力なブックを作ったり、カードコレクションを完成させるのに大いに役立つはずです。

交換のルール

- 交換できるのは相手が持っていないカードだけ。
- 一度に交換できるカードは1枚ずつ4種類まで。
- 両者が同枚数を交換しなくても(片方が0枚でも)オーケー。
- カードの所持数が50枚以下になるような交換はできない。

カード交換画面で相手を決める



対戦モードの「プレイヤー管理画面」のメニューに「交換」があります。交換したいプレイヤーは、それぞれのプレイデータをメモリーカードからロードしてから、この「交換」を選びます。画面は「カード交換画面」に切り替わり、交換する相手を選びます。

カードを選ぶ



交換する相手を選ぶと、「編集画面」になります。ここで交換するカードを選びます。R1ボタンとL1ボタンでカードの枚数が増減します。■・●ボタンを押すと「カード詳細画面」に切り替わります。ここでは方向キーの⬅➡で交換する枚数を増減させられます。

お互いに確認



カードを選んだら「編集画面」で「終了」を選びます。お互いのプレイヤーが交換すべきカードを選び終わったら、「カード交換画面」で「交換」を選びます。すると交換の確認画面になるので、異存がなければ、中央の「交換実行する」を選びます。

第四章
攻略のヒント

「城塞都市ロカ」「貿易都市スネフ」のマップを例に、マップ攻略や対戦プレイに有効な基本となるテクニックの数々を紹介します。テクニックをさらに磨くためのヒントとして活用してください。

ストーリーモード編～城塞都市ロカ

ストーリーモードをはじめて、最初に訪れるマップが城塞都市ロカです。このマップでは『カルドセプト』の基本的な要素が用意されています。冒険をナビゲートしてくれるキャラクター・ゴリガンのアドバイスを参考にしながら、まずはプレイの基本をマスターしましょう。

このマップのポイント

このマップは、非常にシンプルに構成されています。一番北に城が位置し、マップの一番南に砦があります。土地は地・水・火・風の4つの属性が均等に配置されています。

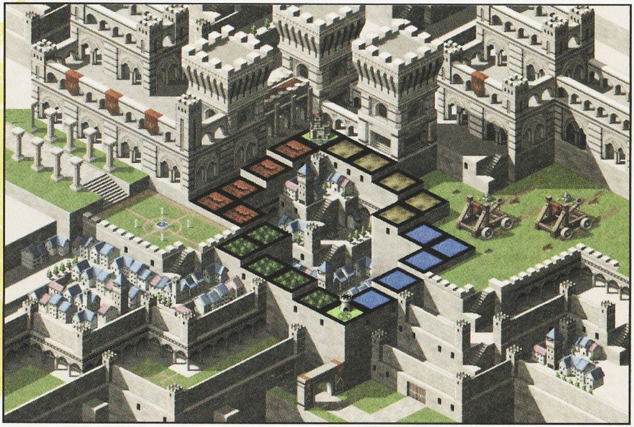
初期魔力400G
目標魔力6000G
最大獲得カード枚数8枚

対戦する相手セプター

[ゼネス Zeneth]

最初の相手セプターは、プレイヤーのライバルとなるゼネスです。彼はブックに無属性のクリーチャーを多く入れており、積極的に土地を取りにきます。





プレイのポイント

最初に覚えたいのは、土地と配置するクリーチャーの属性を合わせることです。この組み合わせがわかると、さまざまなテクニックを使えるようになります。58ページから基本的なテクニックを紹介していきます。

初期ブックで役に立つスペル&アイテム

これらのカードは、ストーリーモードを始めて最初に手に入れることができるブックに共通して入っている基本的なカードです。これらのカードの使い方や使うタイミングをしっかりマスターすれば、ゲームを進めることが容易になることでしょう。

フライ



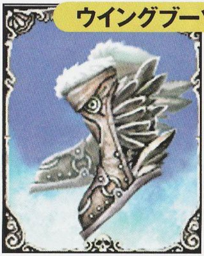
ふたつのダイスを振り、移動量を増やすことができるスペル。城塞都市ロカのような小さなマップでは周回ボーナスを早くもらうのに効果的。

マナ



周回数の50倍の魔力を手に入れることができるスペル。フライで周回数を増やし、マナで魔力を増やすとさらに効果的です。

ウイングブーツ



キャラクターに先制の能力を与えるアイテム。自分が防御側のときに使用すると、先制攻撃ができ、戦闘を有利に進めることができます。

ゲームのヒント〜城塞都市ロカ編



ヒント1

序盤戦は土地の属性(色)と同じ属性のクリーチャーを召喚しよう

土地の属性と配置されたクリーチャーの属性が同じだと、クリーチャーのHPに地形効果が加算され、耐久力が増します(→地形効果は39ページ)。まずは土地とクリーチャーの属性(色)を揃えるように心がけましょう。



ヒント2

同じ属性の土地を手に入れ「連鎖」を狙おう

同じ属性の土地を多く手に入れると連鎖が生まれます。連鎖すると、それぞれの土地の通行料と価値が高くなり、総魔力を上昇させることができます。土地を手に入れる時は、連鎖を狙いましょう。
(→土地の連鎖は35ページ)



ヒント3

土地をレベルアップさせよう

領地コマンドを使って、土地をレベルアップさせると、土地の通行料と価値はどんどん上昇します。魔力が増えてきたら、自分の領地を着実にレベルアップさせていきましょう。
(→領地コマンドは40ページ)



ヒント4

いざという時のために、手札の中に1枚はアイテムカードを残しておこう

最初に与えられるブックは、強力なクリーチャーが入っていません。したがって戦闘の際は、アイテムによる補助が必要です。敵クリーチャーの侵略に備えて、手札の中にアイテムカードは常に持っておきたいものです。



ヒント5

終盤戦はダイスの目を増やすスペルを使おう

周回数が増えてくると、城に戻った時にもらえる周回ボーナスの量が増えていきます。ゲームの終盤戦では、「フライ」や「ホーリーワード6」などのスペルを使用して、周回ボーナスをなるべく早く手に入れ、目標値に近づくのも手です。

ひと勝負終えた後は、新しく入手したカードをブックに組みこんでみよう。

対戦を終えるたびに新しいカードがもらえます。カードの能力を詳しくチェックして、強力なカード、ユニークな能力のカードがあれば、なるべくブックに組みこんでいきましょう。ブックをどんどんチューンナップすることこそ、実力向上の近道です。ブック編集をするには、全体マップ上に表示されるメニューから「ブック編集」を選んでみましょう（ブック編集の方法については51～53ページ）。



ストーリーモード編～全体マップ

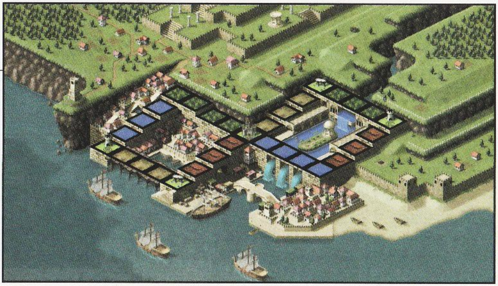
城塞都市ロカで勝利を収めると、ゲームの舞台となっているバブラシュカ大陸の全体マップが表示されます。そこで、次に進むルートを選択することができるのです。東側（右）に進むほど、より強い相手が待ちかまえています。3つのルートから、どれを選ぶか。ここが最初の分かれ道です。



西ルート

貿易都市スネフ

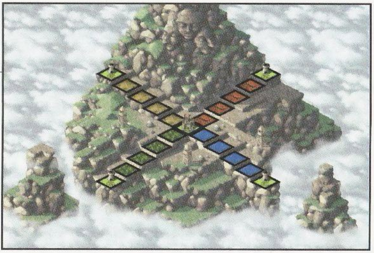
西側（左）のルートを選択すると、スネフに行きます。ここのマップは8の字状になっており、2つの砦とエリアを持っています。東側の円と、西側の円を一度ずつ周回しなくては、一周したことになりません。相手セプターはセバスチャンです。



北ルート

幽玄山脈カリン

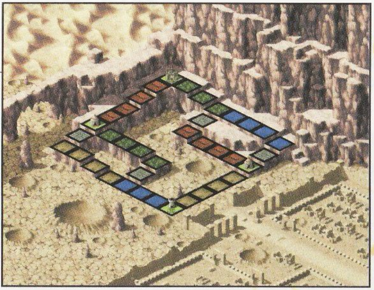
北側（中央）のルートを選択すると、カリンに行きます。ここのマップは十字状になっています。4つの砦を持っており、一周するためには、見た目よりも長い距離を移動しなくてはいけません。相手セプターはコーテツです。



東ルート

死の砂漠ゴザ

東側（右）のルートを選択すると、ゴザに行きます。このマップの砦とエリアはひとつですが、途中で分岐するポイントが4つもあります。領地を集めていく時は作戦が必要です。相手セプターはヴァイデンとゼネスです。



カードを手に入れるために、何度でもトライしよう

新しいマップに挑戦すると、攻略方法がなかなか見つけられずに苦戦することもあります。しかし、負けてしまった場合でも、対戦を終えると、新しいカードがもらえます。ここで手に入れたカードをブックに組みこんで、再挑戦してみましょう。対戦を繰り返していると、ブックが強化され、ゲームを有利に進められるようになるはずです。一度クリアしたマップにも再度入ることができます。



ストーリーモード編～貿易都市スネフ

ゴリガンのアドバイスに従い、西側（左）のルートを選択すると貿易都市スネフに来ます。東西2つのエリアを持つこのマップは、地形がバランスよく配置されています。最初のマップに比べて、一周の距離は長いですが、プレイのテクニックを磨くのに絶好のマップといえるでしょう。

このマップのポイント

中央に城があり、2つのエリアを持つ8の字のマップです。一周するには、左右のエリアを一度ずつ回らなくてはいけません。北側と南側には、ほこらがあります。

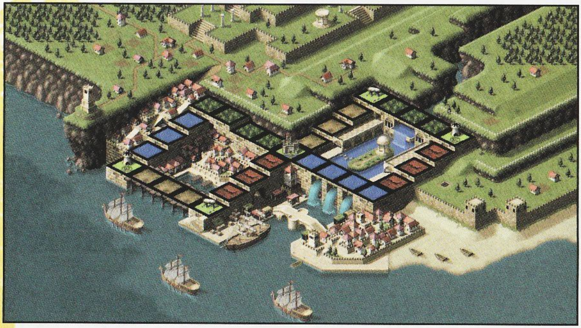
初期魔力450G
目標魔力7000G
最大獲得カード枚数10枚

対戦する相手セプター

[セバスチャン&ポコポコ]

水・地属性のクリーチャーを中心に構成されたブックを使用します。着実に土地をレベルアップしてくるので、なるべく先手を打ってプレイすることが必要です。





プレイのポイント

セバスチャンは、最初のゼネスより堅実でテクニカルなプレイをしてきます。こちらもより戦略的なプレイで応酬しましょう。さらに効率のいい土地の集め方や、相手のセプターの作戦を阻止するテクニックを身につけましょう。

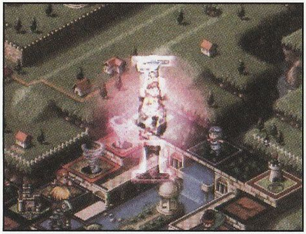
ゲームのヒント〜貿易都市スネフ編



ヒント1

手に入れた土地は、強力なクリーチャーに防衛させよう

空白の土地に止まったら、まず召喚する魔力が低いクリーチャーを召喚します。そのあとで強いクリーチャーを引くことができたら「クリーチャー交換」でコストが低いクリーチャーと強いクリーチャーを入れ替えます。こうすれば土地を早く手に入れ、確実に守ることができるのです。



ヒント2

スペルで相手のダイスの目をコントロールしよう

「ホーリーワード」などのダイスの目をコントロールできるスペルは、自分だけでなく相手のセプターに対しても使うことができます。うまく相手のダイスの目をコントロールして、自分の土地へ誘導しましょう。



ヒント3

いざとなったらほこらで運だめし

ほこらに止まると、神々の不思議な効果がもたらされます。魔力を得たり、土地に配置したクリーチャーの能力が変化するなど、その効果は多種多様です。いざというときは、運を天にまかせてみるのもいいでしょう。

対戦モード編

対戦モードでは人間と人間ならではの奥深い駆け引きが楽しめます。カードの使い方や土地の取り方など、ストーリーモードのコンピュータ戦とはまた違う、新しい戦略を発見できることでしょう。また、条件設定を細かく変更することによって、さらにスリリングなゲームを楽しむことができます。自慢のブックを作ることができたら、友達とメモリーカードを持ち寄って、ぜひ対戦プレイにもチャレンジしてみてください。



対戦プレイのススメ 1

■カードを賭けた 白熱のプレーが楽しめる。

「マップ選択」画面の条件設定（→条件設定は23ページ）の「奪取カード」を設定すれば、カードを賭けた対戦を楽しむことができます。優勝したプレイヤーは、最下位になったプレイヤーから、最大4枚までのカードを奪うことができます。奪われるカードはブックの中から自動的に選ばれます。対戦の緊張感が格段に高まる遊び方です。



対戦プレイのススメ 2

■土地をシャッフルすれば、対戦がさらに緊迫する。

ストーリーモードをクリアしたプレイヤーが参加すると、「マップ選択」画面の条件設定(→条件設定は23ページ)に「土地」が加わります。ここで「シャッフル」を選ぶと、すべての土地の属性がランダムに並べ替えられます。領地コマンドの「地形変化」やスペルカードの使い方が大きなカギを握るでしょう。中〜上級者におすすめの遊び方です。

シャッフル



対戦モードをさらにスリリングにするカードたち

登場するカードの中には、対戦モードで使ってこそ、その真価を発揮するカードが存在します。ブックに入れておくと、対戦はさらに盛りあがるでしょう。ここでは、そんなカードを一部だけ紹介します。

チェンジリング



相手セプターのブックの中のカード3枚をゴブリンに替えてしまう不思議なスペル。

ハウント



2ラウンドに渡って、相手セプターの行動をコンピュータに操作させるスペル。

シーフ



相手のアイテムを奪って、自らが使用する能力を持つクリーチャー。

カードコレクションのすすめ

『カルドセプト エキスパンション』には、300を超える膨大な種類のカードが登場します。ゲームを繰り返し、これらのカードを集めていくのも、このゲームの大きな楽しみです。カードコレクションの状況は、「ブック編集画面」の「カタログ」で見ることができます。「カタログ」では、あなたが持っているすべてのカードが表示され、まだ手に入れていないカードは空欄のままになっています。この空欄こそが、コレクター魂を刺激します。すべてのカードを手に入れて、空欄を埋め尽くしましょう。



イラストをコレクションする「画廊」モード

ストーリーモードでマップをクリアした時、対戦モードで対戦を終えた時に見ることができる世界観イラスト。加藤直之氏、中井覚氏、斉藤智晴氏、3人のアーティストの競作によるイラストをコレクションできるのが「画廊」モードです。「画廊」には、プレイヤー管理画面から行くことができます。イラストは画面に表示されると、自動的に画廊に保存されます。イラストにはアーティストの名前と詳細な解説文が添えられています。『カルドセプト エキスパンション』の世界により深く触れることができるでしょう。



用語集

【あ～お】

アイテム ―― 戦闘を補助するカード。武器、防具、スクロールなどの種類がある。【27ページ】

HP ―― クリーチャーの耐久力。攻撃を受けると減少し、0になるとそのクリーチャーは死亡する。【9・25ページ】

ST ―― クリーチャーの攻撃力。【9・25ページ】

MHP ―― MAXHP（最大HP）のこと。HPがこの値を超えることはない。【9ページ】

エリア ―― マップ内をさらに小さく分割した区分。
エリアが異なると、護符や土地の連鎖は有効とならないので注意が必要。【13・32ページ】

【か～こ】

クリーチャー ―― リュエードの生き物たちのこと。
そのほとんどは地・水・火・風いずれかの四柱神の影響を受けている。【25ページ】

クリーチャー移動 ―― 領地のクリーチャーを隣の土地へ移動するコマンド。特殊地形には移動できない。【41ページ】

クリーチャー交換 ―― 領地のクリーチャーを手札のクリーチャーと交換するコマンド。【41ページ】

継続効果 ―― 土地やセプターに継続的に影響を及ぼす効果のこと。1つの土地に対して1つしかつけられない。【48ページ】

継続効果の解除 ―― 継続効果は、その土地やセプターに別の継続効果をつけるか、
ディスペルなどのスペルによって解除される。

G（GAIN） ―― 魔力の単位。ゲインと読む。カードを使うときに消費される。

攻撃 ―― 戦闘画面での通常の攻撃のこと。STの分だけ相手にダメージを与える。

コスト ―― カードを使用するために必要な魔力（G）。

護符 ―― 聖堂で手に入る属性の神のシンボル。
属性の神の勢力の強さ（そのエリアの土地価値の合計）によって秘められた魔力が変動する。【44ページ】

【さ～そ】

支援効果 ―― 隣り合う土地が自分の領地だった場合、戦闘時のSTが強化される。
1つの領地につきST＋10。攻撃側、防御側のいずれの場合でも有効となる。【39ページ】

周回回復 ―― すべての砦を通り城に戻った時、自軍クリーチャーのHPが回復する効果。
個々のクリーチャーのMHPの20％のHPが回復する。【34ページ】

周回ボーナス ―― すべての砦を通り城に戻った時に得られる魔力。
基本値＋領地ボーナス＋護符ボーナスの3つが合計されて魔力に加算される。【19ページ】

使用者 ——そのクリーチャー(またはスペル)を操っているセプターのこと。

情報コマンド ——さまざまな情報を得るためのコマンド。R1ボタンでも使用できる。【13・42ページ】

ショップ ——魔力と引き換えにカードを手に入れられる特殊地形。【33ページ】

城 ——スタート地点であり、ゴール地点でもある場所。目標魔力を達成後、ここに戻ることで勝利となる。【19・33ページ】

侵略 ——敵の領地に自分のクリーチャーを送り込むこと。支援効果は受けるが、地形効果は得られない。

スクロール ——アイテムの一種。人・不死・竜族が使用できる。【27ページ】

スクロール強打 ——1. 5倍のダメージを与えるスクロール攻撃。
スクロール強打クリーチャーに同種の強打スクロールをつけても、効果は重複しない。【27ページ】

スクロール攻撃 ——アイテムにスクロールを使った攻撃。自分のSTではなくスクロールにかかれたST分のダメージを与える。
地形効果を無視し、直接相手のHPに作用する。【27ページ】

スペル ——スペルカードによって効果をあらわす呪文のこと。スペルカードはダイス移動をする前にのみ使用できる。【28ページ】

聖堂 ——4属性の神々の集う特殊地形。護符を手に入れたり魔力に変えたりできる。【33ページ】

設定コマンド ——サウンドやメッセージスピードなど、ゲームの設定を変更するコマンド。【14ページ】

セプター ——カードから力を引き出すことのできる特殊能力者たち(プレイヤー)のこと。

全回復 ——HPをMHPの値まで完全に回復すること。

総魔力 ——領地の価値、護符の価値、魔力を足した合計。
ステータスパネルの下段に表示されている数値。この値を目標値までアップさせるのが目的。【9ページ】

属性 ——土地やクリーチャーを分類する1要素。地・水・火・風と無属性がある。【25・33ページ】

【た～と】

ターン ——セプターの1回分の行動のこと。【30ページ】

ダイス ——セプターの移動距離を決める、水晶玉の付けられたペンダント。
ダイスの最小の目は1だが、最大の目はマップごとに変化する。【32ページ】

ダメージ ——クリーチャーの攻撃やスペルによって、HPが下がること。

地形効果 ——土地と同じ属性のクリーチャーを配置することで、戦闘時のHPが強化される効果。
土地レベル1につきHP＋10。防御側のクリーチャーのみがこの効果を受けることができる。【39ページ】

地形変化 ——領地の属性を変更して、地・水・火・風のいずれかの属性にするコマンド。
無属性に変化させることはできない。【41ページ】

地図コマンド ——マップ全体をながめるコマンド。【42ページ】

通行料 ——— 領地に停止した敵セプターから奪うことのできる魔力。
土地のレベルを上げるか、エリア内に同属性の土地が増えることで上昇する。【19ページ】

手札 ——— セプターの手元にあるカード。最大6枚まで持つことができる。

転送円 ——— まったく離れた場所へと転送されてしまう特殊地形。一部のマップにのみ登場する。【33ページ】

土地の価値 ——— その土地に潜在する魔力。領地にすることで、この値が総魔力に加算される。【19ページ】

土地レベル ——— 土地の価値を表すランク。
土地レベルの上昇につれて土地の価値が上がり、同時に地形効果も上昇する。【40ページ】

砦 ——— チェックポイント。マップ内のすべての砦を通過し、城へ戻ることで周回ボーナスを得ることができる。【19・33ページ】

【は～ほ】

配置 ——— 土地にクリーチャーを置き、領地とすること。【34ページ】

武器 ——— アイテムの一種。人・獣・不死族が使用できる。【27ページ】

ブック ——— セプター同士の対戦に使用される一組50枚のカードセットのこと。
カードを本のように束ねて持つことからこの名がついた。【20・50ページ】

防御 ——— すでに配置してあるクリーチャーが領地を守ろうとする行為。
防御側のクリーチャーは支援効果と地形効果の両方を受ける。

ほこら ——— 神々のお告げを聞くことができる特殊地形。予期せぬ効果がランダムに発生する。【33ページ】

【ま～も】

魔力 ——— G（GAIN）。通行料の支払いやカード使用時に消費される。ステータスパネルの上段にある数字。
この数字がマイナスになると魔力不足となり、領地や護符を手放さなくてはならない。【9・19ページ】

【ら～ろ】

ラウンド ——— あるセプターのターンから次のターンまでのこと。【30ページ】

リュエード ——— このゲームの舞台である世界のこと。

領地 ——— 自分のクリーチャーが配置されている土地のこと。
戦闘による敗北などで空白になった土地は、領地ではなくなる。【40ページ】

領地コマンド ——— 自分のターンに通過した領地に対し使用できるコマンド。
城や砦に止まった場合には、すべての領地に対して領地コマンドを使用することができる。
土地レベルアップや地形変化、クリーチャーの交換などを行うことができる。【40～41ページ】

【製作】
有限会社大宮ソフト
http://www.omiyasoft.com/

●ゲームデザイン・ゲームグラフィック
神宮孝行
●キャラクター設定・ゲームグラフィック
傑怪老
●メインプログラム
樋口幸弘
●監督・プログラム
鈴木英夫

●メインビジュアル
加藤直之
●クリーチャーデザイン・カードグラフィック
中井覚
●クリーチャーデザイン・カードグラフィック
斉藤智晴

●サウンド
株式会社エインシャント
古代祐三
柳川剛

●ムービー
株式会社ファンプロジェクト
松田明生
上杉尚
渡辺秀明

【マネジメント】
株式会社マリーガルマネジメント
香山哲
武重康平
佐藤真哉
沼倉わか子
上野潤子
高橋英夫

【チューニング】
猿楽庁
橋本徹
松本登

【発売】
株式会社メディアファクトリー
坂本健
川上誠
堀内麻紀
●プロダクトデザイン
岩田紗由美
三竹さやか
●制作進行
志田万希子
●プロモーション企画
安藤摂
松原春男
佐藤礼二
高橋竹雄
辻ともこ

●セールスプロモーション
高橋信太郎
石原鋭一
富岡修

●ロゴデザイン
檜山巽

●アートディレクション&デザイン
坪井碇(BGS)
●デザイン
白鯛雅子(BGS)
萩原真理子(BGS)

【スペシャルサンクス】
平林久和(インターラクト)

元宮秀介(ワンナップ)
二階堂龍史(くまくま団)
志田英邦
城戸芳充
ツユキノリコ(ワンナップ)

カルドセプト普及委員会「セプター友の会」メンバー募集!

カルドセプトをより楽しく遊んでいただくために、
カルドセプト普及委員会「セプター友の会」を設立いたしました。
会員証や会員報の発行、夏には全国大会も開催予定など、様々な会員特典を用意!!
「対戦相手を探したい! 情報交換をしたい! 大会に参加したい!」
そんなあなたは、ぜひ「セプター友の会」にご参加ください。
同封のアンケートハガキ、もしくは、
インターネットの「カルドセプト公式ホームページ」にてご応募ください。

カルドセプト公式ホームページ(OPEN! 右記URLにアクセス!) **http://www.culdcept.com/**

セプター友の会オフィシャル

Culdcept® EXPANSION マガジン Vol.1

カルドセプト

5月下旬発売!!

物語をより深く楽しむ
対戦に熱くなる
カード収集に燃える
ブック編集に懸ける…

どこまでカルドセプトを遊び尽くせるか、オリジナルCD-ROM付きでセプターの欲求に応える究極のマガジンが発売されます。



大宮ソフト制作
プレイステーション専用

オリジナルCD-ROM付



- ●カルドセプト外伝『コーテツのボス猿決定戦』(仮)
  - ○プレイヤーを悩ませた敵セプターが操作できるオリジナルストーリー
- ●対戦用オリジナルマップ
  - ○ブックを持ち寄ったプレイヤー同士が戦うためのオリジナルマップ
- ●おすすめブック診断
  - ○あなたに合ったブックをズバリ紹介

…その他、企画盛りだくさん

じゅげむBOOKS
大宮ソフト：監修
CB'sPROJECT：編著
5月下旬発売予定／価格未定
発行発売／
メディアファクトリー
MEDIA FACTORY
フリーダイヤル 0120-169-005



●メディアファクトリー内お客様相談室窓口 03-5469-4880
●電話受付時間 月～金曜日(祝日を除く)10時～16時
●電話番号はよく確かめてから、お間違いのないようにご注意下さい。

SLPM 86223